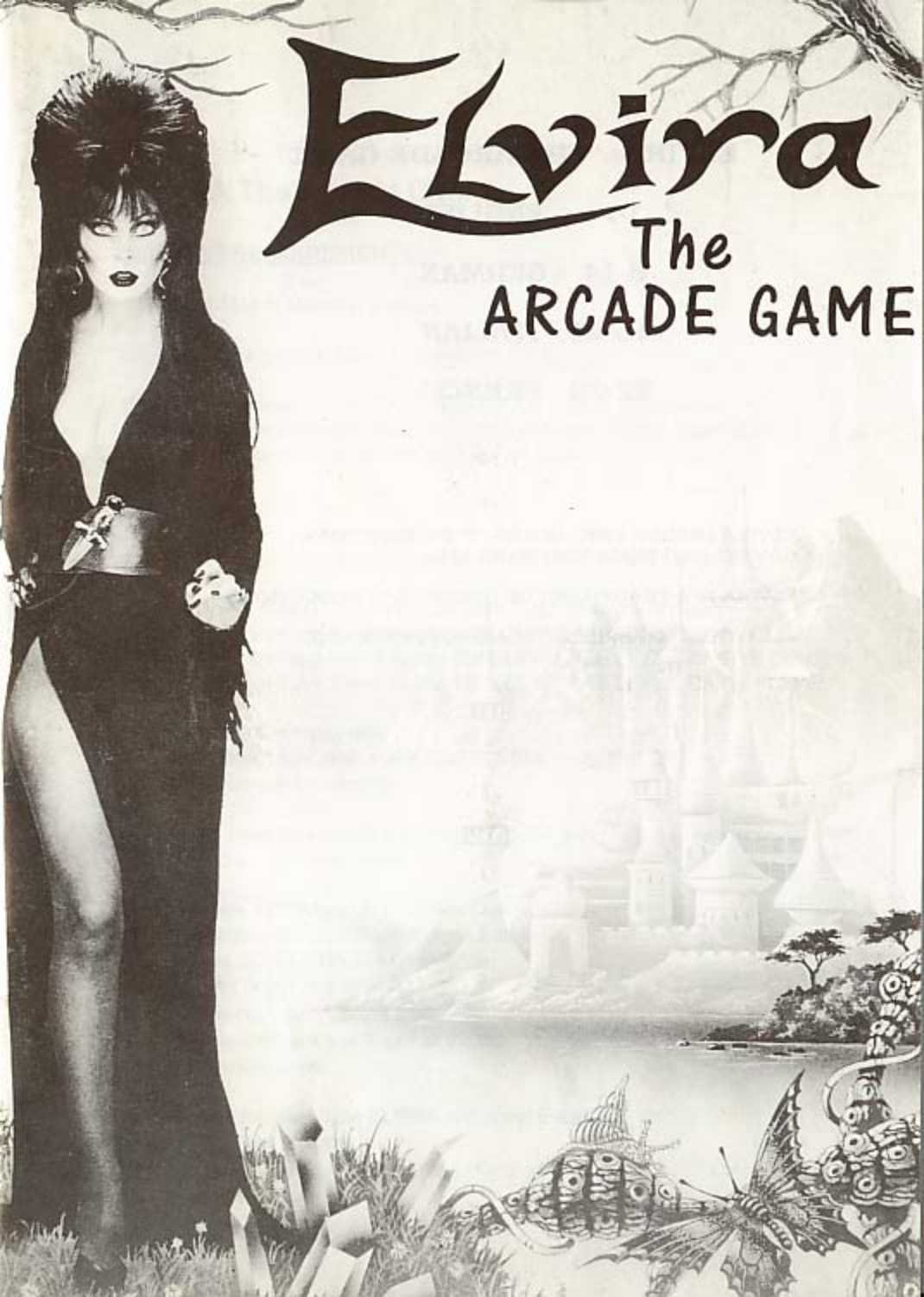

Elvira
The
ARCADE GAME

ELVIRA© "THE ARCADE GAME"

1-7 ENGLISH

8-14 GERMAN

15-21 ITALIAN

22-28 FRENCH

ELVIRA IMAGE© 1990 QUEEN "B" PRODUCTIONS
GAME © 1991 FLAIR SOFTWARE LTD.

ELVIRA IS A TRADEMARK OF QUEEN " B " PRODUCTIONS.

ALL OTHER MATERIALS © FLAIR SOFTWARE LTD.

ELVIRA The Arcade Game

MINIMUM REQUIREMENTS

AMIGA: 1 Meg of Memory. Joystick.

ST: Requires a joystick, Double sided drive, 512K

PC. 640K of memory, EGA OR VGA/MCGA Card, DOS 2.0 Upwards.
Preferred requirements: Hard Disk, Adlib or Sound Blaster Sound Card,
10 MHZ Upwards for VGA/MCGA Less for EGA.

LOADING

AMIGA and ST:- Insert Disk into the Drive and switch on the Machine.

CBM64(Disk):- Insert Disk A and Type Load"*",8,1, then press return.
CBM64(Tape):- Insert tape, Rewind, Press (SHIFT) RUN/STOP
Note Insert Tape Side A to play FIRE LEVEL, ICE LEVEL, CASTLE LEVEL.
Insert Tape Side B to play ICE LEVEL, FIRE LEVEL, CASTLE LEVEL.

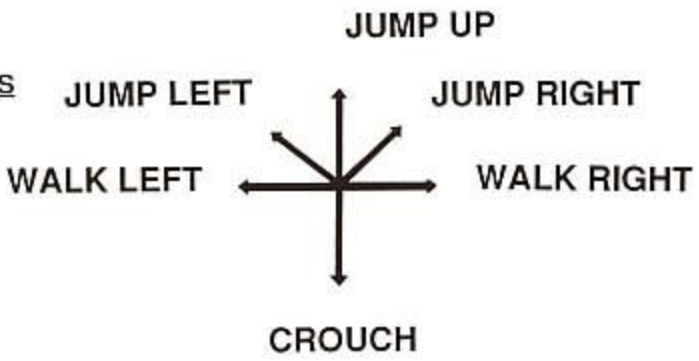
PC:- Running from floppy disk.
Insert Disk 1 into drive A and Type ELVIRA, press ENTER
Follow on-screen prompts.

PC :- Using Hard Disk. Install the Program as Follows.
Boot the machine as normal.

1. Create a Directory on your Hard Disk
2. Example MD ELVIRA and press Enter.
3. Type CD ELVIRA and press Enter
4. Insert Disk 1 into drive A
5. Type copy A: *.*, press Enter
6. Repeat steps 4 and 5 until all the files have been copied to your Hard Drive.

To **Load** the program, type **ELVIRA** and press Enter.
Follow on-screen prompts.

CONTROLS



GENERAL

PAUSE: (**PC**) F1 (**AMIGA/ST**) P
UNPAUSE: (**PC**) F2 (**AMIGA/ST**) Any Key
ESCAPE: (**PC/AMIGA/ST**) ESC
MUSIC/SFX ON/OFF (**AMIGA/ST**) S

SPELL SELECTION AND CASTING AMIGA/ATARI ST/CBM64 :

Space- To Select Spell
Enter- To Cast The Spell

PC:- Shift - To Select Spell (Cycles through spells)
Enter - To Cast Spell

WORLD SELECTION OPTION

After the introductory sequence you will be given the choice of entering the **FIRE** World **or** the **ICE** World, from the World selection screen.

Move the pointer using the arrow keys (PC) or Joystick
Press Fire to select:-
FIRE World - Left Globe
ICE World - Right Globe

To exit to DOS (**PC**) - Select the Books between the globes.

TRADER

The ancient Trader will be encountered in each of the three Worlds. The Trader has the ability to trade a spell that you have collected for one that he has in his collection and he invites you to visit him as many times as you wish in your search to have the right Spell for future use.

The Trader can also be asked for information (not C64) to help you solve the quest. You must however decide how much you are prepared to spend and how much information you require to further your quest, as the value of information varies according to its usefulness.

Once you have completed your trading, select Exit to return to the game.

(**AMIGA PC ST**) The Trader allows you to either trade SPELLS or acquire information using RUNES. Move pointer Up and Down, pressing fire to make selection.

To **trade spells** with the Trader you must be carrying a spell.

To **purchase information**, the Trader will give you variable information according to how many Runes you are prepared to pay. Beware anyone who trys to cheat the TRADER!!

(**C64**) You must be holding a spell before entry to the Trader is allowed. The Trader will show you 4 spells which you can trade from him. Type 1, 2, 3, or 4 according to which spell you require. In this version RUNES are collected to increase your score and give extra lives whereby:-

FIRE WORLD	10 RUNE STONES	= 1 LIFE
ICE WORLD	1 RUNE STONE	= 1 LIFE
CASTLE WORLD	2 RUNE STONES	= 1 LIFE

OVERVIEW

Elvira, the buxom beauty of the night, lives in a typical American 1900 wooden Colonial house all decked out in the most tasteful decor you could ever imagine. The walls are a nice shade of black, the ceilings drip with silky cobwebs and the occupants are strange to say the least.

The rooms smell musty with a hint of burnt socks, or is it incense? The furniture looks as though it has come from another world, red leather suite, a silver-metallic table, with matching elephant tusk chairs. If it's comfort you want then this is not the house to come to! The choice of music is also weird, even by Heavy Metal standards, (this is not the type of music to impress a future mother in law!) Not that Elvira has had the opportunity or the need to impress anybody. It is just as well that the lady has *Large Assets*, (we mean her house of course), and other valuable belongings, if you get the drift!

Elvira always had a burning ambition to go back in time and check out her ancestors. One evening after a few drinks she fell asleep in her *three* poster bed, the fourth having been Breakfast, Lunch, and Dinner for a rather large and hungry family of termites. That night there was an almighty storm, the wind blew, the rain lashed down and lightning streaked across the sky lighting up the whole house. It was enough to awaken even the dead and that is exactly what it did.

Elvira woke with a start, not sure whether it was the drink from earlier on or what. At the bottom of her bed stood a ghostly figure dressed in a highly regal and colourful robe. The character beckoned Elvira to join him downstairs in the study. Elvira was glad to do so, although in her own words she said "It's not very often I get *out* of bed for a Man"

In the study the old man told Elvira that he was the ancestor she had been thinking of in her dreams and that he wanted her to have what was rightly hers. " Firstly though I want to introduce myself, my name is King "*Gustav of Transylvania*". The King went on to tell the rather bemused Elvira that he owned a beautiful Castle in the countryside, which had not been passed down through the family as his one and only heiress Lady *Plain Jane* had never married. This was due to her rather ordinary dowdy looks, and so

when she died the Castle became vacant, apart from a few interesting inhabitants that is. The King went on to say that if she had the stamina and could show him what she was made of, he would hand the Castle down to her and her future generations (if she could find a suitable husband of course who was willing to share her *Assets* !)

King Gustav showed her two globes which stood throbbing in the gloomy light. This was where her challenge was to start, the choice was hers. The globes represented two worlds that the King had inhabited in past lives. One was frozen ARCTIC EARTH while the other was the complete opposite, an UNDERWORLD of FIRE. Both of these hostile environments have to be conquered, before Elvira can enter the Castle, find the King and claim her throne and you guessed it, be crowned ***Queen Elvira of Transylvania.*** Not a bad title for such a mysterious Lady, huh!

So without any more delay let's help Elvira get what's rightly hers.

SPELLS AND THEIR EFFECTS

A Spell must be collected from various locations around each World. Once collected, a Spell can be put into action (see Controls). Some of the Spells have a limited time in which they can be used, so the casting of the spell must be done wisely. A collected Spell can only be used once, hence it is important to use it correctly to overcome a particular situation.

A Spell can be exchanged in the game when the Trader is encountered. It is your decision as to whether or not you trade the spell you hold, with one that the trader has in his collection, before continuing your quest.

THE SPELLS

The Shield Spell is a timed spell that once cast protects Elvira against hits from the monsters.

The Fire Resistance Spell protects Elvira from heat, allowing her to walk through red hot lava or flames.

The First Aid Spell gives Elvira an extra life and allows her to recouparate energy in times of crisis.

The Feather Fall Spell gives Elvira the ability to fall from heights and drift down to a safe landing.

The World Walk Spell is used by Elvira to progress to the next World in her quest.

The Teleport Spell is collected to enable Teleporters to be used. Thus this spell is never actually 'cast', and remains with you until the end of the particular World in which it has been collected.

The Ice Blast Spell is more deadly than a collected weapon. The damage that the Spell causes depends on the World in which it is used. It is not a timed spell but will be lost when a new weapon is collected.

The Fireball Spell is similar to the Ice Blast Spell in terms of power and damage that the spell can cause, and again is not timed.

The Lightning Spell will strike a monster causing immense damage. Once the spell has run out of time you will return to the previously held weapon.

WEAPONS

There are three types of weapon scattered around the levels. Once a weapon of a particular type has been collected it's fire power can be increased to a maximum of five fold, by collecting further weapon pots of the same type . Once a

weapon pot of a different weapon type is collected, you return to one unit of power for the newly collected weapon.

A Dagger causes one point of damage.

A Star causes two points of damage.

A Torch causes three points of damage.

COLLECTABLES

Other items that may be collected to help you in your quest are :-

FOOD Collecting food adds 10 points to Elvira's strength.

TREASURE CHESTS These add points to your score.

RUNE STONES The Rune is an ancient alphabetic script which was used as a written language. Runes were employed as inscriptions, and used for telling fortunes. RUNES in this game have a value, whereby each stone is worth either five or ten points of purchasing power. Runes are further described under the **Trader** heading.

OFF DISK COPY PROTECTION

When you enter the game you will be asked to type in a WORD from this manual as the password. The word required is found from it's:-

PAGE NUMBER
LINE NUMBER
NUMBER OF WORDS COUNTED ALONG THE LINE

IMPORTANT When finding the line, include all titles and headings as lines.

For example, on this page the **SIXTH** word on **LINE18** is **PASSWORD**

ERFORDERLICHE HARDWARE

AMIGA: I Meg Arbeitsspeicher, Joystick

ATARI ST: 520K mit doppelseitegem Laufwerk, Joystick

PC: 640K Arbeitsspeicher, EGA oder VGA/MCGA Graphikkarte, DOS 2.0 und höher. Empfohlen; Festplatte, Adlib oder Sound Blaster Sound-Karte, 10 MHZ und schneller für EGAkann Taktgeschwindigkeit geringer sein.

LADEN DES PROGRAMMS

AMIGA/ATARI ST: Diskette ins Laufwerk legen und Computer einschalten.

CMB64 (Diskette): Diskette ins Laufwerk legen und Befehlseingabe - Load"*",8,1, dann RETURN-Raste drücken

CBM64 (Kassette): Kassette ins Laufwerk legen, zurückspulen, dann die Tasten SHIFT und RUN/STOP drücken.

Note Kassettenseite A um FEUER, ARKTIS. CASTLE zu spielen. Kassettenseite B um ARKTIS, CASTLE zu spielen.

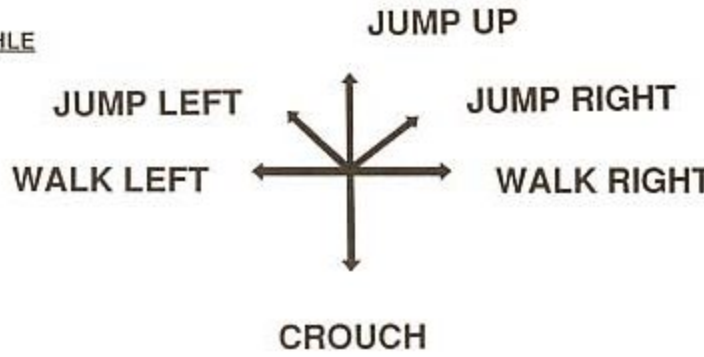
PC: Starten vom Diskettenlaufwerk
Diskette I ins Laufwerk A legen und ELVIRA eintippen, dann ENTER-Taste drücken. Weitere Anweisungen werden auf dem Bildschirm angezeigt.

PC: Starten von der Festplatte. Zuerst das Programm auf der Festplatte installieren. Vorgehenseweise wie folgt:
Computer starten.

1. Auf der Festplatte ein Unterverzeichnis einrichten
2. Beispielsweise eintippen MD ELVIRA, dann ENTER-Taste drücken
3. Nun CD ELVIRA eintippen, dann ENTER-Taste drücken
4. Diskette I ins Laufwerk A legen
5. copy a: *.* eintippen und ENTER-Taste drücken
6. Die Schritte 4 und 5 wiederholen, bis alle Dateien von allen Disketten auf die Festplatte kopiert sind.

Zum starten des Programms ELVIRA eintippen und die ENTER-Taste drücken. Weitere Anweisungen werden auf dem Bildschirm angezeigt.

STEUERBEFEHLE



ALLGEMEIN

PAUSE: **(PC)** F1-Taste **(AMIGA/ST)** P-Taste
SPIEL FORTSETZEN: **(PC)** F2-Taste **(AMIGA/ST)** beliebige Taste
ABBRUCH: **(AMIGA/ST/PC)** beliebige Taste ESC-Taste
MUSIK/SFX AN/AUS **(AMIGA/ST)** S-Taste

WAHL DES ZAUBERS UND AUSLOSUNG

AMIGA/ATARI ST/CBM64: Leertaste - um Zauber zu wählen
Enter-Taste - um Zauber auszulösen

PC: Shift-Taste - um Zauber zu wählen
Enter-Taste - um Zauber auszulösen

WAHL DER WELT

Nach der Einführungssequenz besteht die Möglichkeit die Szenerie FEUER oder ARKTIS zu wählen. Dies kann auf dem Bildschirm der zwei Weltkugeln durchgeführt werden:
Mittels Pfeiltasten (PC) oder Joystick die entsprechende Weltkugeln markieren und mit dem Feuerknopf wählen: -

FEUER - Linke Weltkugel
ARKTIS - Rechte Weltkugel

Rücksprung ins Betriebssystem (PC) - die Bücher zwischen den Weltkugeln markjeren.

HANDLER

Dem alten Händler begegnet man in allen drei Szenerien (FEUER, ARKTIS,CASTELE LEVEL). Bei ihm können Zauber getauscht werden, die man bereits gesammelt hat, gegen solche, die er in seiner Sammlung hat. Er fordert, dazu auf in so oft aufzusuchen wie man möchte, bis der richtige Zauber gefunden worden ist.

Man kann den Händler auch um Informationen bitten (nicht bei C64-Version), die zur Lösung der Aufgabe dienlich sind. Man muß allerdings entschediden, wieviel man bereit ist auszugeben und wieviele Informationen zur Lösung der Aufgabe erforderlich sind, da der Wert der Information entsprechend ihrer Nützlichkeit variiert.

Sobald der Handel angeschlossen ist ZURUCK ZUM SPIEL wählen, um das Spiel fortzuselzen.

(AMIGA PC ST) Mit dem Händler kann man entweder Zauber tauschen oder Informationen gegen RUNEN tauschen. Die Markierung nach oben oder unten setzen und mit dem Feuerknopf auswählen.

Um mit dem Händler Zauber tauschen zu können, muß man selbst, über Zauber verfügen.

Beim Informationseinkauf erhält man vom Händler je nachdem wieviele Runen man bereit ist zu zahlen entsprechende Informationen. Niemmals versuchen den HANDLER zu beschummeln !!

(C64) Man muß einen Zauber haben, bevor man vom Händler eingelassen wird. Der Händler bietet 4 Zauber an, die man von ihm eintauschen kann. 1, 2, 3, oder 4 eintippen, je nachdem welchen Zauber man eintauschen möchte. In dieser Version des Spiels dienen die eingesammelten RUNEN dazu, um die Punktezahl zu erhöhen und um zusätzliche Leben zu erhalten. Hierzu folgender Schlüssel:

FEUER 10 RUNENSTEINE = 1 LEBEN
ARKTIS 1 RUNENSTEIN = 1 LEBEN
CASTLE LEVEL 2 RUNENSTEINE = 1 LEBEN

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Elvira, die dralle Schönheit der Nacht, lebt in einem typischen amerikanishen Holzhaus im Kolonialstil um 1900, das äußerst geschmackvoll eingerichtet ist. Es ist einfach traumhaft. Die Wände sind in geschmackvollem Schwarz gehalten und von den Decken hängen wundervolle silbrige Spinnengewebe und die Bewohner sind recht kauzig, um es milde auszudrücken.

Die Räume sind muffig mit einem Hauch von qualmenden Socken, oder ist da doch was angeschmort ? Die Möbel sehen aus wie von einer anderen Welt, eine Sitzgruppe in rotem Leder, ein silber-metallischer Tisch mit dazu passenden Stühlen aus Elefantenstoßzähnen. Wenn man Bequemlichkeit sucht, so ist dies nicht unbedingt ein Haus, in dem man wohnen möchte. Elviras Musikgeschmack ist selbst für Heavy Metal Fans recht eigentümlich, jedenfalls wird sie eine zukünftige Schwiegermutter damit nicht für sich gewinnen können. Nun, man kann nicht, gerade behaupten, daß Elvira bisher oft in die Verlegenheit geriet jemanden beeindrucken zu wollen. Sie ist vom Schicksal und von der Natur gut bedacht worden, womit natürlich das Haus gemeint ist, und verfüft auch sonst über recht anschnliche Werte !

Elvira war schon immer von einem sehnllichen Drang erfüllt in die Vergangenheit zurückzukehren, um ihre Vorfahren kennenzulernen. Eines abends war sie nach cinigen Drinks in ihrem dreipfostigen Bett eingeschlafen, der vierte Pfosten war wohl irgendwann einmal zum Frühstück, Mittagessen und Abendbrot für Termiten geworden. Die Nacht war schaurig wild. Es tobte ein wilder Sturm, der Himmel hatte seine Schleusen geöffnet und das Haus wurde von zuckenden Blitzen hell erleuchtet. Ein Sturm, der Tote wieder erwachen ließ - und genau das geschah in jener Nacht.

Elvira schreckte hoch. Sie wußte nicht wie ihr geschah, war es der Alkohol oder was ? Am Fuße ihres Bettes stand eine Geistergestalt in einer königlichen und farbenprächtigen Robe. Die Gestall forderte sie auf ihr nach unten ins Lesezimmer zu folgen. Sie kam dieser Aufforderung gerne nach, wenn sie auch murmelte, "das passiert nicht oft, daß ich wegen eines Mannes aus dem Bett aufstehe".

Im Studierzimmer sagte der alte Mann, daß er der Vorfahre sei, von dem Elvira so oft geträumt habe, und daß es sein wunsch sei, daß sie ihr rechtmäßiges Erbe bekommen sollte. "Zunächst will ich mich jedoch erst einmal vorstellen - ich bin König Gustav von Transsilvanien". Der König erzählt nun der ziemlich verwirrten Elvira, daß er ein schönes

Schloß auf dem Lande besitze, das nicht weiter vererbt worden sei, weil seine einzige Erbin Lady Plain Jane niemals geheiratet hatte. Sie sah halt etwas gewöhnlich aus und war ohne jeden Schick. Als sie also starb, blieb das schloß unbewohnt, das heißt, einige eigenartige Kreaturen gab es da noch. Der König führte dann weiter aus, daß, wenn Elvira den Mut hätte und ihm zeigen würde, aus welchem Holz sie geschnitzt sei, er ihr und ihren Nachkommen, falls sie einen geeigneten Ehemann fände, der ihre augenscheinlichen Werte mit ihr teilen wolle, das Schloß vermachen wolle.

König Gustav zeigte Elvira Zwei Weltkugeln, die pulsierend in diffusem Licht zu sehen waren. Mit diesen sollte ihr Abenteuer beginnen. Sie hatte die Wahl. Die Weltkugeln repräsentierten die beiden Welten, in denen der König bisher gelebt hatte. Die eine war das ewige Eis der ARKTIS, die andere das genaue Gegenteil - die Unterwelt des ewigen FEUERS. Beide feindliche Welten müssen zunächst besiegt werden, bevor Elvira das CASTLE (Schloß) betreten kann, um den König zu finden, ihren Thron zu fordern und, richtig geraten, als **Königin Elvira von Transsilvanien** gekrönt zu werden. Nicht schlecht, was ? !

Also los jetzt, verhelfen wir Elvira zu dem, was ihr Recht ist.

ZAUBER UND WIRKUNGEN

Ein Zauber muß an den verschiedenen Orten in den beiden Welten aufgesammelt werden. Sobald man einen aufgenommen hat, kann er auch verwendet werden, siehe Steuerbefehle. Einige Zauber sind in ihrer Wirkung zeitlich begrenzt, sie sind daher sorgfältig einzusetzen. Ein Zauber, den man eingesammelt hat, kann nur einmal benutzt werden, folglich gilt auch hier ihn vernünftig einzusetzen, um eine spezielle Situation zu meistern.

Während des Spiels kann man einen Zauber beim Händler, wenn man diesen trifft, gegen einen anderen tauschen. Es ist die Entscheidung des Spielers, ob er einen seiner Zauber gegen einen anderen, den der Händler anbietet, eintauscht oder nicht, um dann das Abenteuerspiel fortzusetzen.

ZAUBER

Der Schutzschild-Zauber ist Zeitlich begrenzt und schützt Elvira gegen Angriffe der Monster.

Der Feuerschutz-Zauber schützt Elvira gegen Hitze. Sie kann dann über glühende Lava oder durch Flammen gehen.

Der Gesundheits-Zauber gibt Elvira ein weiteres Leben und hilft ihr in kritischen Situationen neue Energie zu schöpfen.

Der Federfall-Zauber verhilft Elvira zu einer weichen Landung, wenn sie aus großer Höhe springen muß.

Der Weltlauf-Zauber wird benutzt, wenn Elvira in ihrem Abenteuer in die nächste Welt gelangen will.

Der Teleport-Zauber dient der Benutzung von Teleports. Er wird also niemals wirklich ausgelöst, sondern ist in der Welt, in der man ihn aufgenommen hat, immer einsatzbereit.

Der Eissehutz-Zauber ist wirksamer als eine eingesammelte Waffe. Der Schutz, den er bietet, und damit der Schaden, den er bei Gegnern verursacht, hängt von der Welt ab, in der man ihn benutzt. Er ist zeitlich nicht begrenzt, geht aber verloren, sobald eine andere Waffe aufgenommen wird.

Der Feuerball-Zauber ist in seiner Wirkung dem Eisschutz-Zauber ähnlich und ist ebenfalls zeitlich nicht begrenzt.

Der Blitz-Zauber zeitigt gegen Monster eine beachtliche Wirkung. Sobald seine Zeitdauer abgelaufen ist, reduziert sich seine Wirkung auf die Wirkungsweise der Waffe, die zuvor aufgenommen worden war.

WAFFEN

Es gibt drei Waffenarten, die in den verschiedenen Levels verteilt sind. Hat man eine aufgenommen, so kann ihre Wirkung auf das Fünffache gesteigert werden, wenn man weitere Waffen der gleichen Art aufnimmt. Wird eine neue Waffe erstmalig aufgenommen, so hat diese nur die einfache Wirkungsweise.

Ein Dolch bewirkt einen Schadenspunkt

Ein Stern bewirkt Zwei Schadenspunkte

Eine Fackel bewirkt drei Schadenspunkte

ANDERE SAMMELOBJEKTE

Andere nützliche Gegenstände in diesem Abenteuer sind:

LEBENSMITTEL - diese steigern Elviras Kraft um 10 Punkte

SCHATZTRUHEN - diese erhöhen das Punktekonto des Spielers

RUNENSTEINE - Eine Rune ist ein altes germanisch/gotisches Schriftzeichen, das in der geschriebenen Sprache benutzt wurde. Runen wurden für Beschriftungen und für Weissagungen benutzt. RUNEN in diesem Abenteuer stellen einen Wert dar. Jeder Stein hat eine Kaufkraft von fünf oder zehn Punkten. Weitere Erklärungen zu den Runnen werden unter der Uberschrift HANDLER gegeben.

KOPIERSCHUTZ

Wenn das Programm geladen worden ist, erscheint die Aufforderung ein WORT aus diesem Handbuch als Passwort einzutippen. Das erforderliche Wort ergibt sich aus: Der SEITENNUMMER, auf der es steht
der NUMMER DER ZEILE, in der es steht
das WIEVIELTE WORT IN DIESER ZEILE es ist.

WICHTIG Um die Zeilennummer zu finden, müssen alle Titelzeilen und Uberschriften als Zeilen gezählt werden.

Beispielsweise, On page 7 the 6th word on line 18 ist PASSWORD.

REQUISITI DI SISTEMA

AMIGA: 1 Mb di memoria. Joystick.

ATARI ST: 520K con drive per dischetti a doppia faccia. Joystick.

PC: 640K di memoria, Scheda EGA OPPURE VGA/MCGA, Versione DOS 2.0 e successive. Requisiti preferibili: Hard disk, scheda sonora Adlib o Sound Blaster, 10 MHZ e oltre per VGA/MCGA, inferiore per EGA.

CARICAMENTO

AMIGA/ATARI ST: Inserire il disco nel drive ed accendere il computer.

CBM64 (Disco): Inserire il disco A e digitare Load"*",8,1, e premere Return.

CBM64 (Nastro): Inserire il nastro, riavvolgerlo, premere (SHIFT) RUN/STOP.

NOTA Inserire il nastro dal Lato A per giocare il LIVELLO FUOCO, LIVELLO GHIACCIO, LIVELLO DEL CASTELLO.
Inserire il nastro dal Lato B per giocare LIVELLO GHIACCIO, LIVELLO FUOCO, LIVELLO DEL CASTELLO.

PC: Caricamento del gioco dal dischetto.
Inserire il Disco 1 nel drive A e digitare ELVIRA e premere ENTER.
Seguire i messaggi che appaiono sullo schermo.

PC: Caricamento del gioco dall'hard disk.
Avviare la macchina come di consueto.

1. Creare una directory sull'hard disk.
2. Ad esempio: MD ELVIRA e premere Enter.
3. Digitare CD ELVIRA e premere Enter.
4. Inserire il Disco 1 nel drive A.
5. Digitare copy A:*.* e premere Enter.
6. Ripetere i punti 4 e 5 sino a quando tutti i file sono stati copiati sull'hard disk.

Per carlcare il programma, digitare ELVIRA e premere Enter.
Seguire i messaggi che appalono sullo schermo.

COMANDI GENERALI

PAUSA: **(PC)** F1 **(AMIGA/ST)** P
RIPRESA: **(PC)** F2 **(AMIGA/ST)** Premere un tasto qualsiasi
ESCAPE: **(PC/AMIGA/ST)** ESC
MUSICA/SFX ON/OFF **(AMIGA/ST)** S

SELEZIONE E LANCIO DELL'INCANTESIMO

AMIGA/ATARI ST/CBM64: Barra spaziatrice - Per selezionare l'incantesimo
Tasto Enter - Per lanciare l'incantesimo

PC: Tasto Shift - Per selezionare l'incantesimo (passa da un incantesimo all'altro)
Tasto Enter - Per lanciare l'incantesimo.

OPZIONE DI SELEZIONE DEL MONDO

Dopo la sequenza introduttiva, potrete scegliere se addentrarvi nel Mondo di FUOCO o nel Mondo di GHIACCIO, dallo schermo di selezione del Mondo.

Spostare il puntatore usando i tasti cursore (PC) o il Joystick.
Premere il tasto Fire per selezionare:
Mondo di FUOCO - Sfera sinistra
Mondo di GHIACCIO - Sfera destra

Per uscire a DOS (PC) - Selezionare i Libri tra i globi.

MERCANTE

In ciascuno dei tre Mondi, incontrerete l'antico Mercante, in grado di cambiare un incantesimo da voi raccolto con uno in suo possesso. Egli vi inviterà a visitarlo ogni volta che desiderate, durante la vostra ricerca, per scambiare con lui l'incantesimo appropriato che userete in futuro.

Potrete inoltre chiedere informazioni al Mercante (non per i C64), che vi aiuteranno a risolvere i problemi incontrati sul vostro cammino. Dovrete però decidere quante monete siete preparati a spendere e quante

informazioni richiedete ai fini della vostra ricerca, in quanto il valore delle informazioni varia a seconda della loro utilità.

Una volta effettuati gli scambi, selezionate Exit per ritornare al gioco.

(AMIGA PC ST) Il Mercante vi permetterà di scambiare gli INCANTESIMI oppure di ottenere informazioni usando le RUNE. Spostate il puntatore verso l'alto e verso il basso, ed il tasto Fire per effettuare la selezione.

Per scambiare gli incantesimi con il Mercante, dovete avere con voi un incantesimo.

Per acquistare informazioni, il Mercante vi fornirà indicazioni a seconda del numero di Rune che siete disposti a pagare. Fate attenzione a non imbrogliare il MERCANTE !!

(C64) Dovrete possedere un incantesimo prima di incontrarvi con il Mercante. Egli vi farà vedere 4 incantesimi che potrete scambiare. Digitate 1, 2, 3 o 4 per selezionare l'incantesimo richiesto. In questa versione, le RUNE vengono raccolte per aumentare il vostro punteggio ed offrirvi un'extra vita nel modo seguente:

MONDO DI FUOCO 10 RUNE = 1 VITA
MONDO DI GHIACCIO 1 RUNA = 1 VITA
MONDO DEL CASTELLO 2 RUNE = 1 VITA

DESCRIZIONE DEL GIOCO

ELVIRA, la formosa bellezza della notte, vive in una tipica casa coloniale americana del 1900, tutta in legno, con una veranda stupenda, la cui decorazione lascia sicuramente senza fiato. I muri sono colorati di una originale tonalità di nero, dai soffitti pendono ragnatele simili a seta e gli occupanti sono, a dir poco, stravaganti.

Le camere odorano di muschio, con un leggero olezzo di calze bruciate... O si tratta forse di incenso ? I mobili sembrano provenire da un altro mondo, divano e poltrone di pelle rossa, tavola di metallo argentato con sedie ricavate dalle zanne di elefante. Se volete stare comodi, sicuramente questa non è la casa adatta per voi! Anche la scelta della musica è piuttosto strana, persino secondo gli standard degli Heavy Metal (diciamocelo pure, non è certo la musica da far ascoltare alla futura suocera !) Non che Elvira abbia l'opportunità o il bisogno di far colpo su qualcuno ! Anche se la signora vanta Grandi Proprietà (ci riferiamo ovviamente alla casa) e ad altre qualità estremamente apprezzate, ... se

avete capito la battuta !

Elvira aveva sempre sognato di poter tornare indietro nel tempo e conoscere i propri antenati. Una sera, dopo qualche bicchiere di troppo, si addormentò nel suo letto a baldacchino, che purtroppo consiste solamente di tre montanti, visto che il quarto rappresenta Colazione, Pranzo e Cena di un'immensa ed affamata colonia di termiti. Si scatenò un violento temporale, con potenti raffiche di vento, pioggia torrenziale e fulmini in grado di illuminare a giorno l'intera casa. In una notte così, si sarebbe svegliato persino un morto, ed è proprio ciò che successe.

Elvira si destò con un balzo, non sapendo se si trattava della sbornia di qualche ora prima o di altro. Ai piedi del letto apparve l'immagine di un fantasma, vestito di un abito a dir poco regale e molto colorato. Il fantasma pregò Elvira di seguirlo in basso, nello studio. Elvira era molto eccitata, ma si lasciò scappare dalla bocca: "Non mi capita spesso di uscire dal letto per un uomo".

Nello studio, il vecchio disse ad Elvira di essere l'antenato di cui ella sognava spessoe di volere che Elvira potesse impossessarsi di quanto le apparteneva per diritto. "Innanzitutto voglio presentarmi, mi chiamo *Re Gustavo di Transilvania*". Il Re procedette col raccontare alla sorpresissima Elvira di possedere uno stupendo Castello in campagna, che non venne ereditato dalla famiglia perché la sua unica erede, Lady Jane, la Piatta, non convolò mai a giuste nozze. Ciò a causa del suo aspetto piuttosto ordinario, per cui, alla sua morte, il Castello fu disabitato, a parte alcuni interessanti caratteri che rimasero in esso. Il Re continuò dicendo che, se Elvira avesse avuto il coraggio di entrarvi e di mostrargli di che pasta fosse fatta, il Castello sarebbe passato a lei ed ai suoi eredi (se ella fosse riuscita a trovare un marito idoneo, che accettasse ovviamente di condividere con lei le sue Proprietà !)

Re Gustavo le mostrò due sfere, che sembravano pulsare nella luce fioca. Da qui iniziava la sfida, a lei la scelta. Le sfere rappresentavano i due mondi in cui il Re era vissuto nelle vite precedenti. Uno era costitulto dalle distese di ghiaccio dell'ARTIDE e l'altro da un MONDO SOTTERRANEO DI FUOCO. Elvira avrebbe dovuto conquistare entrambi questi ambienti ostili prima di poter entrare nel Castello, trovare il Re e, come avrete già immaginato, essere incoronata ***Regina Elvira di Transilvania.*** Non certo un titolo inappropriato per una signora così misteriosa, eh ? Senza indugiare ulteriormente, cerchiamo ora di aiutare Elvira ad impossessarsi di ciò che le spetta di diritto.

GLI INCANTESIMI ED I LORO EFFETTI

Bisogna raccogliere gli incantesimi da varie località in ciascun Mondo. Una volta raccolto, l'incantesimo può essere utilizzato (vedi Comandi).

Alcuni incantesimi possono essere usati entro un periodo di tempo limitato, per cui bisognerà servirsene in modo corretto. Un incantesimo può essere lanciato solamente una volta, per cui è importante usarlo correttamente per superare una situazione particolare.

Un incantesimo potrà essere scambiato con un altro, durante il gioco, quando incontrerete il mercante. Spetta a voi decidere se cambiare oppure no l'incantesimo in vostro possesso con uno del Mercante, prima di continuare nella vostra avventura.

GLI INCANTESIMI

La Protezione Magica è un incantesimo a tempo che una volta lanciato protegge Elvira dagli attacchi dei mostri.

La Resistenza al Fuoco protegge Elvira dal calore, permettendole di camminare sulla lava o fiamme infuocate.

La Magia dà a Elvira una vita extra e le permette di recuperare le proprie forze in un momento di crisi.

L'Atterraggio Magico permette ad Elvira di lanciarsi da altezze da brivido ed atterrare in modo sicuro.

Il Viaggio per il Mondo permette ad Elvira di passare al Mondo successivo nella sua avventura.

Lo Spostamento Magico viene raccolto per attivare i Teleporter. In realtà, questo incantesimo non viene mai "lanciato" e rimane con voi sino alla fine di un Mondo particolare nel quale l'avete raccolto.

La Raffica di Ghiaccio è più efficace di un'arma da voi raccolta sul cammino. Il danno da essa provocato dipende dal Mondo in cui vi trovate. Non si tratta di un incantesimo a tempo, ma lo perderete quando raccoglierete un'altra arma.

La Palla di Fuoco è simile alla Raffica di Ghiaccio in termini di potenza e danno causati, ed anch'essa non è un incantesimo a tempo.

Il Fulmine Magico colpirà un mostro, devastandolo. Una volta che il tempo a disposizione è terminato, questo incantesimo ritornerà alla forma dell'arma da voi precedentemente conservata.

ARMI

Vi sono tre tipi di arma sparsi tra i livelli. Una volta raccolta un'arma di un tipo particolare, la sua potenza può essere quintuplicata se si raccolgono altre armi dello stesso tipo. Se si raccoglie invece un'arma di tipo diverso, si ritornerà alla potenza consueta della nuova arma raccolta.

Una Spada Provoca un danno di un punto.

Una Stella Provoca un danno da due punti.

Una Torcia provoca un danno da tre punti.

ELEMENTI DA RACCOGLIERE

Altri elementi da raccogliere durante il vostro cammino sono:

CIBO La raccolta di cibo agiunge 10 punti alle forze di Elvira.

CASSETTI DEL TESORO Aggiungono punti al vostro punteggio.

PIETRE RUNE La Runa è un antico segno grafico usato come linguaggio scritto. Le rune venivano usate come iscrizioni e per la predizione della sorte. Le RUNE in questo gioco hanno un determinato valore ed ognuna di esse valo cinque o diecl punti di potere d'acquisto delle informazioni. Le rune sono descritte più in dettaglio nella sezione sul Mercante.

PROTEZIONE CONTRO LA COPIE DI DISCHI

Quando accedete al gioco, vi verrà chiesto di digitare una PAROLA presente in questo manuale,da usare come parola d'ordine o password. La parola richiesta sarà presente nel:

NUMERO DI PAGINA
NUMERO DI RIGA
NUMERO DI PAROLE PRESENTI SULLA RIGA

IMPORTANTE Quando trovate la riga, includete tutti i titoli e le intestazioni come se si trattassero di righe.

Ad Esempio, Ar pagina 7, la SESTA parola della RIGA 18 è PASSWORD.

EQUIPMENT MINIMUM NECESSAIRE

AMIGA: Mémoire 1 Mo. Un Joystick

ATARI ST: 520k avec lecteur double face. Un Joystick

PC: 640k de mémoire, carte EGA ou VGA/MCGA, Dos 2.0 ou plus récente. En option mais recommandé: Disque dur, carte son Adlib ou Sound Blaster, 10 MHZ ou plus pour VGA/MCGA, moins pour EGA.

CHARGEMENT

AMIGA/ATARI ST: Insérez la disque dans le lecteur et mettez l'appareil en marche.

CBM64 (Disque): Insérez la disque A et tapez Load "*" ,8,1 puis appuyez sur ENTER

CBM64 (Cassette): Insérez la cassette, Rewind, puis appuyez sur SHIFT,RUN/STOP.

Note insérez la cassette Face A pour jouer NIVEAU DE FEU, NIVEAU DE GLACE, NIVEAU DU CHATEAU.
Insérez la cassette Face B pour jouer NIVEAU DE GLACE, NIVEAU DE FEU, NIVEAU DU CHATEAU.

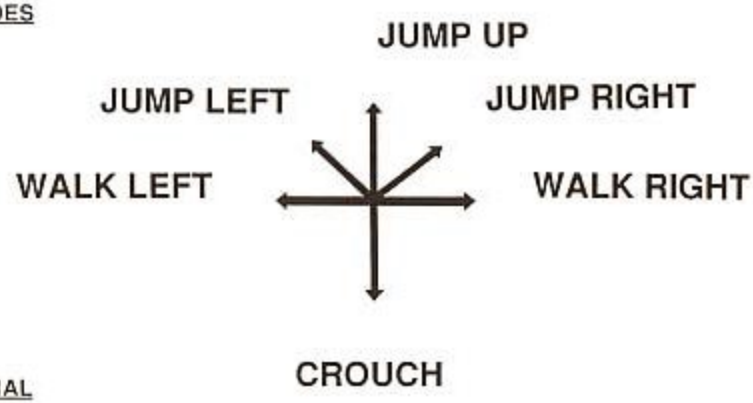
PC: Si vous utilisez une disque, Insérez la disque 1 dans le lecteur A et tapez ELVIRA, puis appuyez sur ENTER.
Suivez les instructions données a l'écran.

PC: Si vous utilisez un disque dur, installez le programme selon les instructions suivantes:
Mettez L'ordinateur en marche comme d'habitude.

1. Créez un répertoire sur le disque dur.
2. Par exemple, tapez: **MD ELVIRA** et appuyez sur ENTER.
3. Tapez : CD ELVIRA et appuyez sur ENTER.
4. Insérez la disque 1 dans le lecteur A.
5. Tapez copy A: *.* et appuyez sur ENTER.
6. Répétez les disque 4 et 5 jusqu'a ce que tous les fichiers soient copiés sur le disque dur.

Pour charger le programme tapez: **ELVIRA** et appuyez sur ENTER. Suivez les messages a l'écran.

COMMANDES



EN GENERAL

Pause: **(PC)** F1 **(AMIGA/ST)** P
REPRISE:**(PC)** F2 **(AMIGA/ST)** Toutes touches
ANNULATION **(PC/AMIGA/ST)** ESC
MUSIQUE/SFX ARRET/MARCHE **(AMIGA/ST)** S

LES SORTILEGES

AMIGA/ ATARI ST: Escape Pour choisir un sortilège
Enter Pour mette en action un sortilège

PC: Shift Pour choisir un sortilège (Passe en revue les sortilèges)
Enter Pour mettre en action un sortilège

OPTION SELECTION DE MONDE

A la suite de la séquence d'introduction, vous avez le choix d'accéder au Monde du FEU ou au monde de GLACE à partir de l'écran de sélection de Monde.

Placez le pointeur à l'aide des touches de direction (PC) ou du levier de commande.

Appuyez sur Feu pour sélectionner:

Monde du FEU Sphère gauche
Monde du GLACE Sphère droite

Pour revenir à DOS (PC) Sélectionnez les Livres entre les sphères.

ECHANGEUR

Vous rencontrerez l'Echangeur dans les trois Mondes. C'est le personnage important qui peut échanger l'un des sortilèges en votre possession contre un autre de sa collection. Il vous invite à lui rendre visite à volonté au cours de votre quête et à obtenir le sortilège dont vous avez besoin.

Vous pouvez également demander des informations à l'Echangeur (pas disponible dans C64) qui vous aideront dans votre quête. Vous devrez cependant décider judicieusement combien vous êtes prêts à dépenser et combien d'informations vous sont nécessaires, car le coût des informations varie selon leur utilitié.

Une fois les échanges effectués sélectionnez Sortie pour revenir au jeu.

(AMIGA/PC/ST) L'Echangeur vous permet SOIT d'échangeur des SORTILEGES, SOIT d'acheter des informations avec des RUNES. Déplacez le pointeur vers le Haut et vers le Bas et appuyez sur Feu pour sélectionner.

Vous pouvez échanger des sortilèges avec l'Echangeur à condition d'être déjà en possession d'un sortilèges.

Quand vous achetez des informations, l'Echangeur vous donnera des informations qui varient selon la quantité de RUNES que vous êtes prêts à payer. Malheur à quiconque essaye de rouler l'"ECHANGEUR!!

(C64) Vous devez déjà être en possession d'un sortilège avant d'être autorisé a contacter l'Echangeur. Celui-ci vous présentera un choix de quatre sortilèges en échange du vôtre. Tapez 1,2,3 ou 4 selon le sortilège désiré. Dans cette version, vous pouvez acquérir des RUNES pour augmenter votre score et acquérir des vies supplémentaires:

Monde Du Feu	10 Runes = 1 Vie
Monde De Glace	1 Runes = 1 Vie
Monde Du Chateau	2 Runes = 1 Vie

VUE D'ENSEMBLE

Elvira, beauté pulpeuse de la nuit, vit dans une maison en bois de style colonial, dans l'Amérique des années 1900. La maison est décorée dans le meilleur des goûts: Les murs sont peints en noir,les toiles d'araignée dégoulinent des plafonds et le moins qu'on puisse dire des habitants de l'endroit, c'est qu'ils sont bizarres.

Dans les pièces, il flotte une vague odeur de chaussettes brûlées ou peut-être d'encens. Quant aux meubles, ils ont l'air d'rriver tout droit d'un autre monde: canapé en cuir rouge, table métallique et fauteuils ornés de défenses d'éléphants. Si vous recherchez le confort, ce n'est pas la maison qu'il vous faut ! La musique est tout aussi étrange, même si vous adorez le hard- rock (ce n'est certainement pas le genre de musique qui va impressionner votre belle-mère!). Non pas qu'Elvira cherche à impressionner qui que ce soit.Heureusement que la dame a de grands biens (J'entends par là sa maisom bien sûr) et d'autres attributs de grande valeur, si vous voyez ce que je veux dire!

Elvira a souvent rêvé de pouvoir voyager dans le temps pour rendre visite à ses ancêtres . Un soir après plusieurs verres, elle s'endort dans son lit à baldaquin bancal (Un des montants a été dévoré au cours de la journée par une famille entière de termites affamés)
Cette-nuit-là ,un orage fantastique éclate, le vent se déchaîne, la pluie cingle et la foudre tombe les éclairs illuminant la maison. Une nuit pareille, il y a de quoi réveiller les morts et c'est exactement ce qui se passe.

Elvira se réveille en sursaut, sans savoir si c'est les quelques verres de la soirée qui en sont responsables. Un personnage fantômatique vêtu d'un habit somptueux se tient au pied de son lit et l'enjoint de le rejoindre en bas dans le bureau. Elvira s'empresse de le faire, bien qu'elle ajoute: "Ce n'est pas dans mes habitudes de *sortir* d'un lit pour suivre un homme"

Dans le bureau, le vieil homme raconte à Elvira qu'il est l'ancêtre de ses rêves et qu'il vient pour exhaucer ses désirs. 'Tout d'abord, j'aimeras me présenter. Je suis le roi Gustave de Transylvanie". Il continue d'expliquer à Elvira, stupéfaite, qu'il est propriétaire d'un château magnifique dans la campagne. Aucun héritier ne l'habite car sa seule fille , Lady Jane, ne s'étant jamais mariée, le château à sa mort resta vide, mis à part quelques habitants très intéressants. Si Elvira en a le courage et qu'elle peut prouver au roi ce dont elle est capable, celui-ci lui lèguera le château pour les générations à venir (à la condition bien sûr qu'elle trouve un mari convenable qui veuille partager ses *biens*!)

Le roi Gustave lui montre alors deux sphères qui vibrent dans la lumière glauque. Son épreuve commence là, elle doit faire son choix. Les globes représentent les deux mondes dans lesquels le roi a vécu au cours de ses vies antérieures. Dans l'un,c'est le monde glacé des TERRES ARCTIQUES alors que l'autre est `A l'opposé le monde SOUTERRAIN DU FEU. Avant d'entrer dans le château, Elvira doit conquérir ces deux environnements hostiles, trouver le Roi et réclamer son trône afin d'être couronnée, vous avez deviné juste, ***Reine Elvira de Transylvanie***. Quel titre conviendrait mieux à une dame de cette envergure!
Sans attendre, aidons Elvira à conquérir ce qui lui revient de droit.

LES SORTILEGES ET LEURS EFFETS

On entre en possession d'un sortilège des endroits différents de chaque Monde.Une fois le sortilège obtenu, on peut le mettre en action (voir les Commandes). Certains sortilèges ont une vie limitée au cours de laquelle ils sont actifs. La mise en action du sortilèges doit donc être faite judicieusement. Un sortilèges ne pouvant être utilisé qu'une seule fois, il est important de bien l'utiliser, dans le but de surmonter une difficulté donnée.

On peut faire un échange de sortilège quand on rencontre l'Echangeur. Avant de continuer votre quête, vous décidez d'échanger ou non votre sortilège contre l'un de ceux qui sont proposés par l'Echangeur.

LES SORTILEGES

Le Sortilège du bouclier est à durée limitée et permet de protéger Elvira contre les coups des monstres.

Le Sortilège de la résistance au feu protège Elvira de la chaleur et lui permet de traverser la lave en fusion et les flammes

Le Sortilège de la Croix-rouge attribue à Elvira une vie supplémentaire tout en lui redonnant de l'énergie en temps de crise.

Le Sortilège de la chute poids-plume permet à Elvira de tomber sans se faire mal d'une grande hauteur

Le Sortilège de la marche planétaire sert à faire progresser Elvira dans sa quête vers un autre Monde.

Le Sortilège de la télépathie, une fois en votre possession, vous permet d'utiliser les Teleporters. Ce sortilège reste en votre possession jusqu'a ce que vous quittiez le Monde dans lequel vous l'avez acquis.

Le Sortilège du souffle de glace est plus puissant qu'aucune des armes que vous pouvez récolter. Les dégâts causés dépendent du Monde dans lequel on l'utilise. Sa durée n'est pas limitée mais lorsque vous acquérez une nouvelle arme, le sortilège est perdu.

Le Sortilège de la boule de feu fonctionne selon les mêmes principes que celui du souffle de glace, cause les mêmes dégâts et n'a pas non plus de durée limite.

Le Sortilège de la foudre sert à frapper un monstre et cause des dégâts importants. Une fois la durée limite du sortilège atteinte, vous rentrez en possession de l'arme que vous aviez précédemment.

LES ARMES

Il existe trois types d'armes qui sont réparties sur tous les niveaux. Quand vous acquérez une arme d'un type particulier, vous pouvez accroître sa puissance de feu au maximum cinq fois, en acquérant d'autres pots d'armes du même type. Si vous acquérez un pot d'armes de type différent, vous êtes ramené à une unité de piussance pour l'arme du nouveau type.

Une Dague cause un point de dégâts.

Une Etoile cause deux points de dégâts.

Une Torche cause trois point de dégâts.

Acquisitions

Vous avez la possibilité d'acquérir les éléments suivants pour vous aider dans votre quête:

ALIMENT En acquérant des aliments, vous augmentez de 10 points la puissance d' Elvira.

COFFRES AU TRESOR Augmentent votre score.

RUNES Le Rune est un alphabet ancien qui fut utilisé en tant qu'écriture. Les Runes étaient utilisées pour les dédicaces et on s'en servait pour prédire l'avenir. Dans ce jeu, les Runes ont une valeur de 5 ou 10 points de pouvoir d'achat. Vous trouverez plus de détails sur les Runes dans le paragraphe intitulé L'Echangeur.

PROTECTION DU LOGICIEL

Quand vous accédez au jeu, un message vous demande de taper un MOT de ce manuel pour servir de mot de passe. Le mot en question est déterminé par:

LE NUMERO DE LA PAGE SUR LAQUELLE IL FIGURE
LE NUMERO DE LA LIGNE SUR LAQUELLE IL FIGURE
SA PLACE SUR LA LIGNE SUR LAQUELLE IL FIGURE

IMPORTANT Pour trouver le numéro de la ligne, n'oubliez pas de compter les titres et sous- titres comme une ligne.

Par example sur page 7 le sixieme mot de la ligne 18 est PASSWORD.